BUDOKAN



Manual del Usuario

La fábula de los monjes y los ladrones

En cierta ocasión, unos monjes bajaron desde las montañas donde habitaban a un pequeño pueblo para vender grano. Ofrecían un precio razonable, y así, cuando vendieron todo el grano, vieron que habían ganado el dinero suficiente como para poder vivir. Una semana más tarde, volvieron para vender más grano, pero un joven del pueblo advirtió que habían doblado su precio. El joven les preguntó el motivo de este cambio y los monjes le contestaron que les habían robado la mitad del grano, y que habían tenido que doblar su precio para poder sobrevivir.

El joven dijo que conocía algunos chicos que habían robado un puñado de grano, pero no había sido mucho, y se trataba sólo de chiquillos, de modo que ¿qué mal había en ello? Pero, como dijeron los monjes, había muchos chicos así. No transcurrió mucho tiempo antes de que el precio del grano subiera tanto que mucha gente ya no podía comprarlo, y finalmente los monjes dejaron de bajar a la aldea.

Los ladrones se dirigieron al joven y le preguntaron por qué ya no bajaban los monjes a vender grano, y cuando éste les explicó la razón, se lamentaron: "No pensábamos que un puñado de grano fuera a hacer tanto daño. ¡Necesitamos nuestro grano! ¡Preferimos pagar por él que morirnos de hambre!". Pero ya era demasiado tarde y los monjes nunca regresaron.

El grano y el software son cosas diferentes, pero la historia es la misma. Cuando haces una copia ilegal de Budokan, estás haciendo que las personas que compran el programa legalmente paguen más de lo necesario. Budokan ha sido realizado gracias al esfuerzo de mucha gente, como diseñadores, artistas, programadores y otros profesionales que necesitan vender software para crear más software. Además, ten siempre presente que al hacer una copia de Budokan, siempre y cuando no sea para conservarla en tu poder como copia de seguridad, estás cometiendo un delito castigado por la ley.

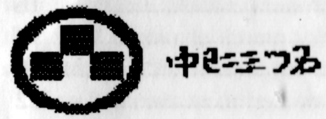
Indice

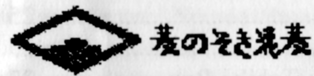
Escudos familiares de Budokan











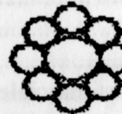




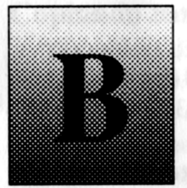












ienvenido, Discípulo

Yo soy Tobiko-Sensei, un simple maestro. Este *dojo* existe para ofrecer entrenamiento en artes marciales a todo aquel que lo busque. ¿Has venido al Dojo Tobiko-Ryu para aprender *bujutsu*, el arte del combate, o *budo*, el sendero de la vida? Eso sólo tú puedes decidirlo, pero de todos modos ten por seguro que cualquiera de los dos caminos requerirá riguroso entrenamiento y absoluta dedicación. Libera tu mente de ideas preconcebidas, ya que éstas lo único que conseguirán es retrasarte en tus progresos físicos y espirituales. Debes saber también que las artes marciales no pueden incrementar la potencia física en un cuerpo de espíritu débil.

El Dojo Tobiko-Ryu ofrece entrenamientos en cuatro artes marciales: Karate, Kendo, Nunchaku y Bo. Primero, harás *jiyu-renshu;* es decir, practicarás los movimientos básicos tú solo. Luego pasarás al *kumite*, fase en la que entrenarás con un instructor. Hay también la posibilidad de entrenamiento libre, en donde podrás medirte con otros discípulos que practiquen otras disciplinas.

Cuando estés preparado, si así lo deseas, podrás ir al campeonato mundial de artes marciales, en el Budokan. Entonces te enfrentarás con discípulos avanzados en muchas disciplinas, y verás armas y técnicas que no se usan en este dojo. El resultado de tu encuentro con estos oponentes sólo dependerá de tu experiencia y dedicación.

Instrucciones de carga para disco duro

Arranca tu ordenador con el DOS (cualquier versión desde la 2.2 a la 3.3) antes de instalar o cargar el juego.

Instalando el juego

Para instalar Budokan en tu disco duro, sigue los pasos siguientes:

1. Teclea **C:** y pulsa **Enter**. Si tu disco duro no es C, teclea la letra correspondiente.
2. Teclea **MD \BUDOKAN** y pulsa **Enter.**
3. Inserta el disco DOJO en la unidad A o B.

4. Teclea **COPY A:*.* C:\BUDOKAN** y pulsa **Enter.** (Si estás usando la unidad B, pon **B:** en lugar de **A:**).
5. Cuando se haya completado la copia, reemplaza el disco DOJO por el de TORNEO. (Nota: los usuarios de disquete de 3.5 pulgadas sólo necesitan copiar un disco).
6. Teclea **COPY A:*.* C:\BUDOKAN** y pulsa **Enter.** (Si estás usando la unidad B, pon **B:** en lugar de **A:**).
7. Ahora el juego ya está copiado en el subdirectorio BUDOKAN de tu disco duro. Pon tus disquetes originales en lugar seguro.

Carga del juego

Para cargar el juego desde el disco duro:

1. Inicializa tu ordenador pulsando simultáneamente **Control-Alt-Del,** y desactiva cualquier programa residente en memoria, pues no son compatibles con Budokan. (Comprueba en los manuales de tus programas residentes la forma más correcta de desactivarlos).
2. Introduce **C:** y pulsa **Enter**.
3. Teclea **CD \BUDOKAN** y pulsa **Enter**.
4. Por último, teclea **BUDO** y pulsa de nuevo **Enter.** El programa se cargará y podrás ver la pantalla de presentación. Pulsa espacio para continuar, o espera para ver la demostración. Nota: si el programa no funciona con la definición gráfica que deseas, puedes especifi carla al cargarlo; para ello, lee el Apéndice A: *Funciones especiales de carga*. Por ejemplo: si tienes una tarjeta VGA y un monitor EGA, el programa intentará usar la VGA y se verá la pantalla en blanco. Teclea **BUDO EGA** y pulsa **Enter** en el caso de que te ocurra esto.

Instrucciones de carga para disquete

Arranca tu ordenador con el DOS (cualquier versión desde la 2.2 a la 3.3) antes de instalar o cargar el juego.

Copiando tus disquetes

No utilices directamente los disquetes originales; haz una copia de cada uno de ellos para jugar. Si tienes disquetes de 5,25 pulgadas y 360 Kb, tendrás que copiar dos discos (puedes copiar los disquetes de 5.25 normales en uno solo de alta densidad si tienes la unidad de disco adecuada). Si dispones de disquetes de 3,5 pulgadas, toda la información está almacenada en uno solo, por lo que sólo será necesario que copies un disco.

Sistemas con una unidad de disco

1. Inserta tu disco de DOS en la unidad A o B, escribe **A:** o **B:** (según la unidad en donde hayas insertado tu disquete) y pulsa **Enter**.
2. Teclea **DISKCOPY** y pulsa **Enter.** Se te pedirá que insertes el disco fuente; introduce el disquete DOJO en la unidad de disco y pulsa **Enter** para iniciar la copia.
3. Con un sistema de una unidad de disco, tendrás que cambiar los disquetes durante el proceso de copia. El ordenador se ocupará de pedirte que insertes el disco fuente (el original) o el destino (la copia).
4. Repite los pasos 2 y 3 con el disco TORNEO.

Sistema de dos unidades de disco

1. Introduce tu disco de DOS en la unidad A, escribe **A:** y pulsa **Enter.**
2. Teclea **DISKCOPY A: B:** y pulsa **Enter.**
3. Se te pedirá que insertes el disco fuente en la unidad A y el de destino en la B. Pon el disco DOJO en la unidad, uno formateado y vacío en la B y pulsa **Enter** para iniciar la copia. Nota: la copia sólo se realizará si ambas unidades de disco son del mismo tipo, si no es así, sigue las instrucciones de carga descritas para una sola unidad de disco.
4. Repite los pasos 2 y 3 con el disco TORNEO.

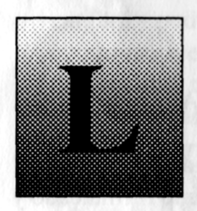


Los comandos del DOS pueden variar. Si tienes alguna dificultad en la copia, mira en tu manual del DOS para poder solventar las dudas que puedas tener sobre la copia de ficheros.

Cargando el programa

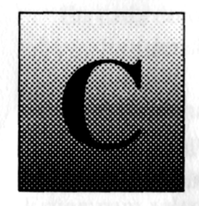
Para cargar el programa desde la unidad de disco:

1. Inicializa tu ordenador insertando el disco del DOS en la unidad A y pulsando **Control-Alt-Del.** Esto es necesario para eliminar cual quier programa residente en la memoria que no sea compatible con Budokan.
2. Inserta tu *copia* del disco DOJO en la unidad A o en la B.
3. Teclea **A:** o **B:** (según la unidad en donde tengas el disco) y pulsa **Enter.**
4. Teclea **BUDO** y pulsa **Enter.** El programa se cargará y podrás ver la pantalla de presentación. Pulsa espacio para continuar, o espera para ver la demostración. Nota: si el programa no funciona con la definición gráfica que tu quieres, puedes especificarla mientras se carga. Ver el Apéndice A: *Funciones especiales de carga.* Por ejemplo: si tienes una tarjeta VGA y un monitor EGA, el programa intentará usar la VGA y te saldrá la pantalla en blanco. Teclea **BUDO EGA** y pulsa **Enter** en el caso de que te ocurra esto.
5. A los usuarios de discos de 5,25 pulgadas se les pedirá que cambien los disquetes durante el juego cuando sea necesario.



Las puertas del Dojo

Comienzas el juego a las puertas del Dojo Tobiko-Ryu, el lugar de entrenamiento donde aprenderás gracias a las enseñanzas del sabio Tobiko-Sensei. Encima de la puerta hay un escudo heráldico. Para poder entrar en el dojo tendrás que localizar en este manual el *Kanji* (caracteres japoneses) que se corresponda con el escudo que aparezca en pantalla. Para poder visualizar el Kanji adecuado utiliza las teclas derecha e izquierda de movimiento del cursor y cuando creas haberlo encontrado pulsa **Enter**. Deberás poner mucha atención, porque si no aciertas el Kanji correcto lo único que el programa te permitirá hacer es practicar tu solo.

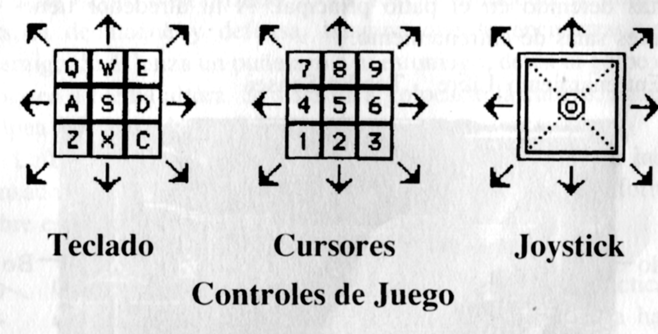


ontrolando el juego

Pulsa **Esc** en cualquier momento y podrás ver el menú de configuración del juego. Este menú te permitirá especificar cómo controlar diferentes partes del juego. Para validar una elección escribe su número. Pulsa **Esc** de nuevo para volver al Budokan.

Especificando los controles del juego

Pulsa **1** ó **2** para especificar cómo podrán controlar el juego los jugadores 1 y 2. Puedes elegir entre los cursores, el teclado o el joystick. Para cada arte marcial, los controles de juego se muestran en parrillas, y el control de juego existente dependerá de los parámetros que hayas introducido. Los siguientes dibujos muestran los controles iniciales, dependiendo de si estás usando los cursores, el teclado o el joystick.



Controles de Juego

El botón de acción te permite seleccionar opciones y realizar determinados movimientos. Para los diferentes controles de juego los botones de acción son los siguientes:

Teclado	Shift izquierdo
Cursores	Shift derecho
Joystick	Botón de fuego del joystick

Si seleccionas el joystick, aparecerá un dibujo que te permitirá centrar tu joystick. Pulsa **T** para calibrar tu joystick, y sigue los mensajes que aparezcan. Pulsa cualquier tecla cuando hayas terminado para volver a la pantalla de configuración del programa.

Efectos de sonido

Pulsa **3** para activar o desactivar el sonido.

Música

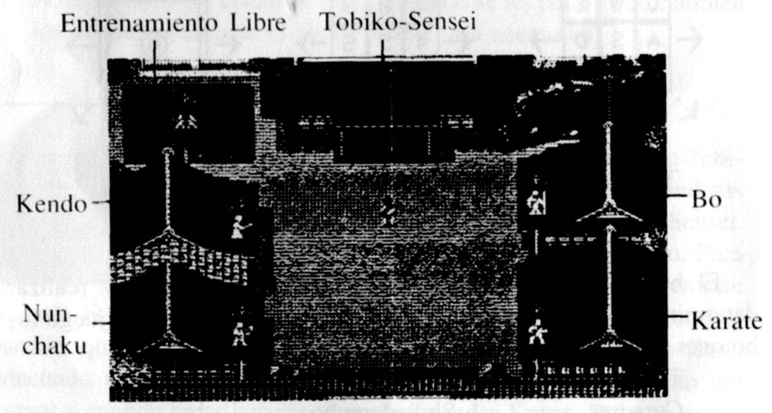
Pulsa **4** para especificar el modo en que la música se creará en tu ordenador. Selecciona los parámetros adecuados y vuelve inmediatamente al menú de configuración del juego. Debes tener el driver de sonido instalado para poder usarlo.

Salida al DOS

Pulsa **5** para volver a DOS. Si estas seguro de que quieres abandonar el juego pulsa **Y**.

Dojo Tobiko-Ryu - El lugar de entrenamiento

Estás detenido en el patio principal. A tu alrededor tienes las diferentes salas de entrenamiento.



Para comenzar tu entrenamiento, camina hacia uno de los cuatro dojos: Karate, Kendo, Nunchaku o Bo. Utiliza las ocho direcciones del dispositivo de control que esté empleando el jugador 1 para caminar hacia el dojo deseado.

En cada dojo, se te ofrecerán tres opciones:

Jiyu-renshu	Practicar en solitario
Kumite	Practicar con un instructor
Abandonar Dojo	Te permite volver al patio central

Mueve el símbolo Yin Yang arriba o abajo usando el dispositivo de control del jugador 1 o las teclas de movimiento del cursor y pulsa **Enter** para seleccionar la opción que desees.

Al comienzo de cada ejercicio, Tobiko-Sensei dirá *hajimae*, que en japonés quiere decir "comenzar".

Jiyu-renshu

Este es un período de entrenamiento y estudio personal donde luchas contra un enemigo imaginario. Practica cada movimiento una y otra vez hasta que seas capaz de realizarlos todos a la perfección. Cuando hayas memorizado todos los movimientos y domines la técnica de ataque y defensa, imagina que te encuentras ante un enemigo. Si él lanza un puñetazo a tu estómago, detén el golpe con un bloqueo a media altura. Si salta para golpearte la cabeza, agáchate y golpea su pierna desde debajo de él.

La barra de energía en la parte superior de la pantalla te indica lo cansado que estás y cuánto puedes aguantar. Para más información sobre este indicador, lee la sección *Barra de Energía*.



Cuando quieras abandonar el Jiyu-renshu para practicar con otro estudiante o para salir del dojo, pulsa **B** para hacer la reverencia y concluir el ejercicio.

Kumite

Esta es una oportunidad para entrenar con instructores de distintos niveles de dificultad. Tienes tres elecciones:

Sankyu	Fácil
Ikkyu	Difícil
Shodan	El más difícil

Mueve el símbolo Yin Yang arriba y abajo usando los controles de juego del jugador 1 o las flechas de movimiento del cursor, y pulsa **Enter** para seleccionar.

Tanto tú como tu contrincante disponéis de una barra de energía.

Utiliza a tus instructores sabiamente. Ellos no están ahí sólo para vencer o perder contra ti, sino para que puedas practicar combinaciones de movimientos, para que puedas hacerlos en el momento adecuado y para que midas bien las distancias frente a tu oponente. No pienses que porque hayas vencido a un Sankyu eres muy bueno, ya que tus instructores reducen sus ataques en base a tu debilitamiento progresivo. Es la calidad de tu técnica, la variedad de movimientos y lo cómodo que te sientas con los conocimientos que vayas adquiriendo lo que realmente cuenta.

Tanteo

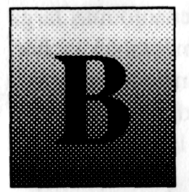
Cada vez que golpeas a tu adversario, aparece un número que indica el valor de tu golpe. Cuanto más alto es el número, más daño le has hecho al oponente. Cuando emplees un movimiento por primera vez, recibirás puntos extra. Cuando finalice el kumite aparecerá tu puntuación, que es el total de los puntos otorgados por tus golpes.

Tobiko-Sensei

Tobiko-Sensei, tu instructor, observa cuidadosamente tus evoluciones en el tatami, y cuando finaliza el kumite hace comentarios acerca de tus progresos. Haz caso de sus consejos y síguelos para mejorar tu técnica. Pulsa la barra espaciadora cuando hayas finalizado de leer sus comentarios.



Si quieres detener el combate a la mitad de éste pulsa **B** para hacer la reverencia y finalizar.



arra de energía

La barra de energía indica tu fuerza y tu resistencia actuales; cuanto más larga sea la barra, más energía tendrás. Realizar movimientos complicados o ser golpeado por tu adversario provocará que pierdas energía. Parar con éxito los golpes de tu adversario incrementa tu energía. Si tu energía llega a cero, perderás el combate.



Los bloqueos evitan la pérdida de energía, pero sólo deberás bloquear cuando tu enemigo te lance el golpe. Si realizas un bloqueo y lo mantienes sin necesidad, tu energía no subirá hasta que no te relajes de nuevo.

La barra de energía está codificada en colores, de tal manera que mediante ellos puedes apreciar de un vistazo aproximadamente tu estado energético:

Verde	Energía total. Tus movimientos son rápidos.
Amarillo	Indica que has perdido un 60% de tu energía. Reaccionas lentamente. Debes evitar realizar ataques que consuman mucha energía, procura bloquear los golpes de tu contrincante.
Rojo	Indica que has perdido un 80% de tu energía. Estas al borde de la extenuación. Ya no podrás realizar ataques rápidos, evita los movimientos ofensivos y bloquea los golpes de tu enemigo para recuperar tu energía.



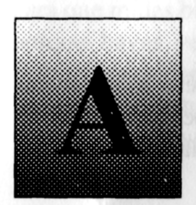
arra de Ki

El *Ki* es el término que describe la energía del universo. Es la fuerza vital esencial que flota alrededor de nosotros. Tu habilidad para acumular y enfocar convenientemente esta energía y dejarla flotar a tu alrededor es esencial para tu comprensión y desarrollo.

Esta barra te indica la cantidad de ki que posees, cuanto más larga sea, más ki tendrás. Cuanto más tiempo estés en combate sin luchar, más ki acumularás. Cuanto más ki tengas al atacar, más daño harás.

Cuando atacas pierdes la mitad de tu ki, lo mismo que le ocurre a tu oponente si consigues golpearle, y viceversa.

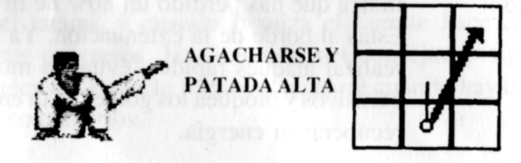
Si te sales del tatami pierdes la mitad de tu ki.



prendiendo las artes marciales

Los esquemas que aparecen en las siguientes páginas corresponden a tu sistema de control de juego. Las líneas de los esquemas indican el movimiento que tienes que hacer con el joystick, o conectan entre sí las distintas teclas que tienes que pulsar. Donde aparezca un círculo, pulsa el botón de acción correspondiente al dispositivo de control que estés utilizando. Las líneas más delgadas indican los movimientos que deberás realizar manteniendo pulsado el botón de acción.

Por ejemplo: El hombre de la figura está realizando un ataque de karate en el que primero tiene que agacharse y luego lanza una patada alta. A su lado está el esquema de movimiento que indica cómo realizar este movimiento.



Ejemplo de esquema de un movimiento

Con el joystick:

1. Empuja el joystick hacia abajo para agacharte.
2. Pulsa el botón de acción y rápidamente mueve el joystick en diagonal arriba y a la derecha.
3. Suelta el botón de acción y devuelve al joystick a su posición normal.

Con los cursores (su equivalencia en el teclado normal aparece entre paréntesis):

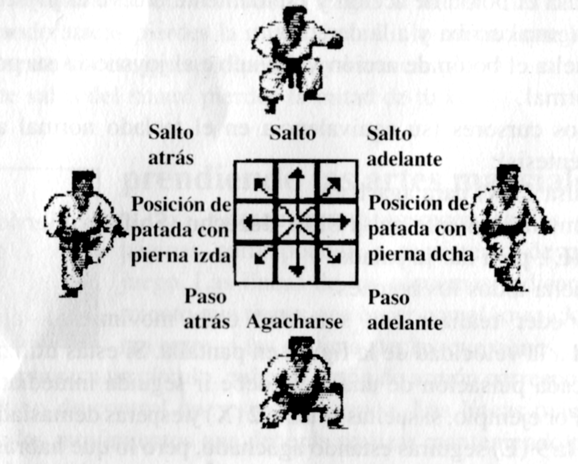
1. Pulsa **2** (**X**) para agacharte.
2. Simultáneamente pulsa **Shift-derecho** (**Shift-izquierdo**) y **9** (**E**), para dar la patada.
3. Suelta todos los botones.

Para poder realizar con suavidad cada movimiento, ajusta tu velocidad a la velocidad de la figura en pantalla. Si estás utilizando el teclado, cada pulsación de una tecla debe ir seguida inmediatamente por otra. Por ejemplo, si sueltas la tecla **2** (**X**) y esperas demasiado antes de pulsar la **9** (**E**) seguirás estando agachado, pero lo que habrás hecho es lanzar un puñetazo alto. Mientras aprendas a realizar un movimiento con fluidez no sueltes ninguna tecla hasta que hayas completado la figura, para que así puedas ajustar tu velocidad a la de la figura de la pantalla.

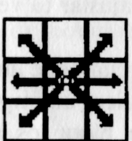
Piensa que cada arte marcial tiene una gran variedad de movimientos, y cada uno de ellos requiere un impulso intuitivo propio. Para dar patadas, puñetazos o hacer bloqueos altos, deberás usar las teclas situadas en la parte superior de tu teclado, o empujar el joystick hacia arriba. Para hacer estos mismos movimientos hacia abajo deberás usar las teclas inferiores o empujar el joystick hacia abajo.

Con práctica serás capaz de realizar cada movimiento con gran soltura y rapidez. Sólo cuando los movimientos salgan de ti como algo instintivo podrás enfrentarte a un oponente real.

Karate









Bloqueo alto

Bloqueo a media altura

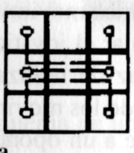
Bloqueo bajo

Puñetazo alto

Puñetazo a media altura

Puñetazo bajo





Patada alta

Patada media altura

Patada baja (Con la pierna izquierda)

Patada alta

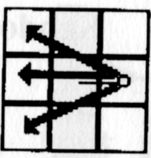
Patada media altura

Patada baja (Con la pierna derecha)

Patada alta con vuelta

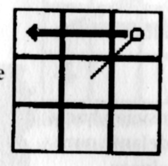
Patada con vuelta a media altura

Patada con vuelta abajo

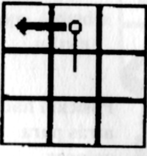




Patada con vuelta y salto hacia adelante







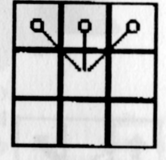
Patada con vuelta y salto hacia arriba

Salto atrás y patada

Salto y patada

Salto adelante y patada

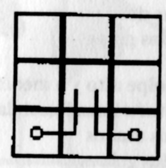




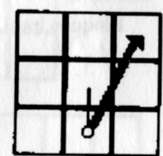




Giro agachado con pierna estirada



Patada baja agachado



Patada alta agachado

Kendo

Salto atrás
Salto
Salto adelante

Posición hacia atrás para golpear

Posición hacia adelante para golpear

Paso atrás
Agacharse
Paso adelante

Bloqueo alto

Bloqueo a media altura

Bloqueo bajo

Golpe alto llevado con las dos manos

Golpe a media altura llevado con las dos manos (dos golpes)

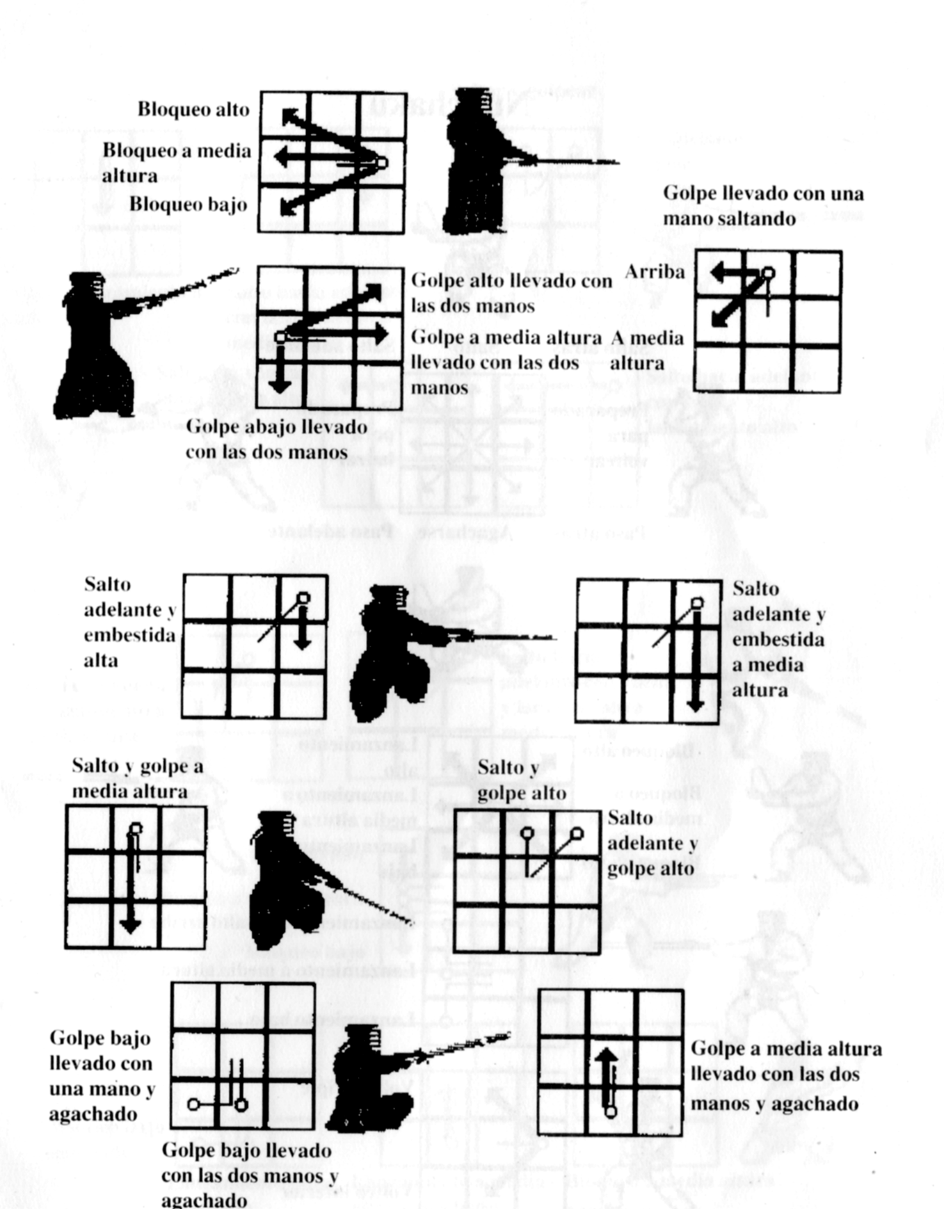
Golpe alto y a media altura llevado con las dos manos (dos golpes)

Golpe alto llevado con una mano

Embestida alta

Embestida a media altura

Embestida baja


Bloqueo alto
Bloqueo a media altura
Bloqueo bajo
Golpe llevado con una mano saltando
Arriba
A media altura
Golpe alto llevado con las dos manos
Golpe a media altura llevado con las dos manos
Golpe abajo llevado con las dos manos
Salto adelante y embestida alta
Salto adelante y embestida a media altura
Salto y golpe a media altura
Salto y golpe alto
Salto adelante y golpe alto
Golpe bajo llevado con una mano y agachado
Golpe bajo llevado con las dos manos y agachado
Golpe a media altura llevado con las dos manos y agachado

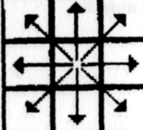
Nunchaku



Salto atrás — Salto — Salto adelante



Preparado para voltear



Preparado para lanzar

Paso atrás — Agacharse — Paso adelante

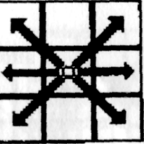




Bloqueo alto

Bloqueo a media altura

Bloqueo bajo

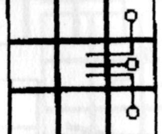


Lanzamiento alto

Lanzamiento a media altura

Lanzamiento bajo





Lanzamiento con salto arriba

Lanzamiento a media altura

Lanzamiento bajo

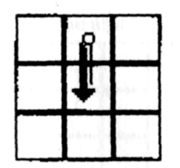




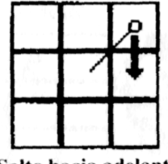
Volteo triple

Volteo inferior

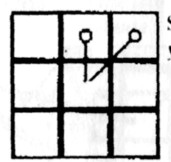
Saltar y golpear



Salto con lanzamiento a media altura

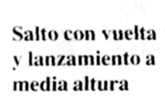


Salto hacia adelante con lanzamiento a media altura

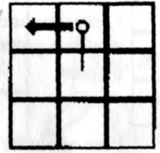


Saltar adelante y golpear





Salto con vuelta y lanzamiento alto

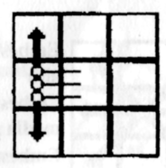




Salto hacia adelante con vuelta y lanzamiento alto

Salto con vuelta y lanzamiento a media altura





Salto hacia adelante con vuelta y lanzamiento a media altura



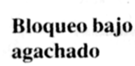
Bloqueo alto

Bloqueo a media altura

Bloqueo bajo

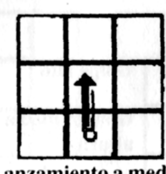


Bloqueo bajo agachado





Lanzamiento bajo agachado



Lanzamiento a media altura agachado



Bloqueo a media altura agachado

Bo



Salto atrás — Salto — Salto adelante



Posición hacia atrás para golpear



Elevación hacia adelante para golpear



Paso atrás — Agacharse — Paso adelante

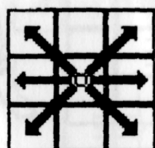




Bloqueo alto

Bloqueo a media altura

Bloqueo bajo



Embestida alta

Embestida a media altura

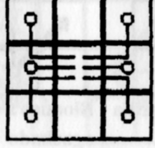
Embestida baja



Golpe alto

Golpe a media altura

Golpe bajo

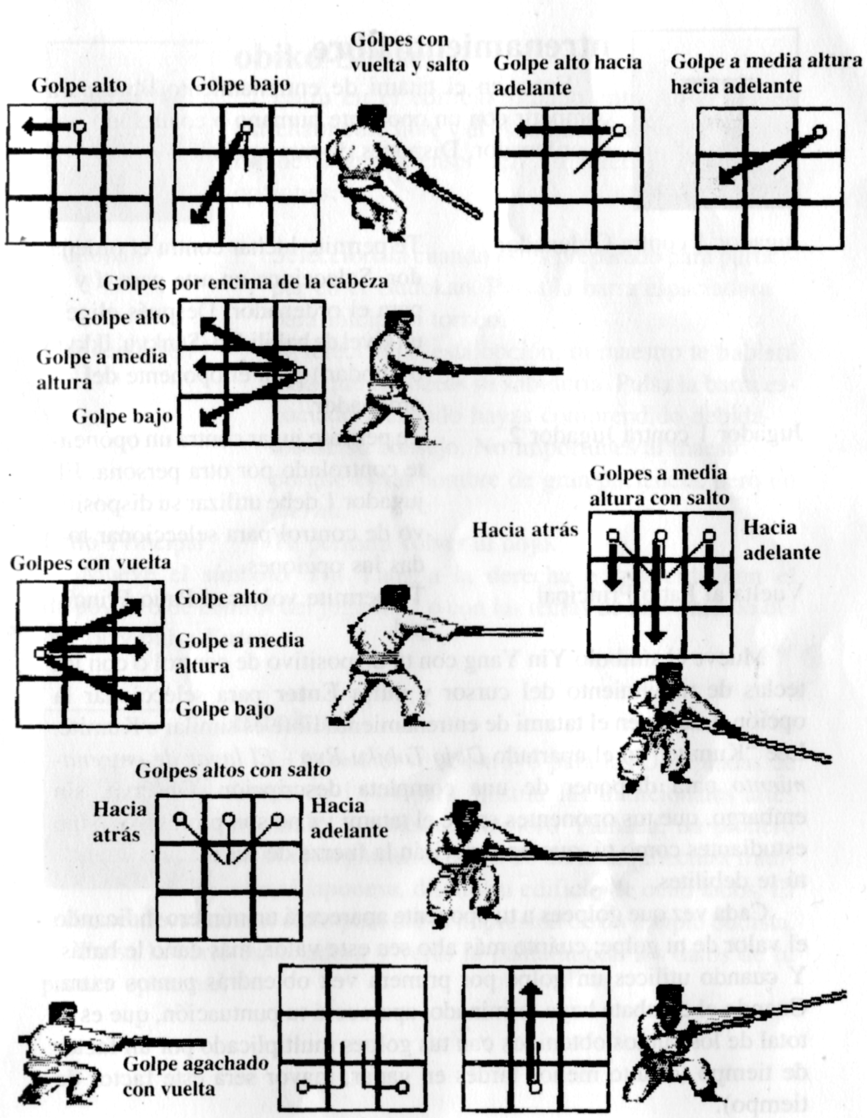


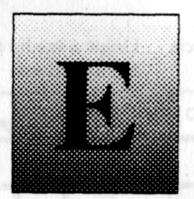
Golpe alto

Golpe a media altura

Golpe bajo




Golpe alto
Golpe bajo
Golpes con vuelta y salto
Golpe alto hacia adelante
Golpe a media altura hacia adelante
Golpes por encima de la cabeza
Golpe alto
Golpe a media altura
Golpe bajo
Golpes a media altura con salto
Hacia atrás
Hacia adelante
Golpes con vuelta
Golpe alto
Golpe a media altura
Golpe bajo
Golpes altos con salto
Hacia atrás
Hacia adelante
Golpe agachado con vuelta
Golpe bajo agachado
Golpe a media altura agachado



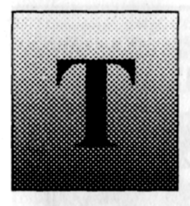
ntrenamiento libre

Entra en el tatami de entrenamiento libre para competir con un oponente humano o controlado por el ordenador. Dispones de tres opciones:

Jugador 1 contra Ordenador	Te permite luchar contra el ordenador. Selecciona un arte para tí y para el ordenador. Después elige un nivel de habilidad (Sankyu, Ikkyu o Shodan) para el oponente del ordenador.
Jugador 1 contra Jugador 2	Te permite jugar contra un oponente controlado por otra persona. El jugador 1 debe utilizar su dispositivo de control para seleccionar todas las opciones.
Vuelta al Patio Principal	Te permite volver al Patio Principal.

Mueve el símbolo Yin Yang con tu dispositivo de control o con las teclas de movimiento del cursor y pulsa **Enter** para seleccionar la opción. Luchar en el tatami de entrenamiento libre es similar a Kumite. Lee "Kumite" en el apartado *Dojo Tobiku-Ryu - El lugar de entrenamiento* para disponer de una completa descripción. Observa, sin embargo, que tus oponentes sobre el tatami ya no son profesores, sino estudiantes como tú, que no reducirán la fuerza de sus ataques cuando tú te debilites.

Cada vez que golpees a tu oponente aparecerá un número indicando el valor de tu golpe; cuánto más alto sea este valor, más daño le harás. Y cuando utilices un golpe por primera vez obtendrás puntos extra. Cuando el combate haya terminado, aparecerá tu puntuación, que es el total de los puntos obtenidos con tus golpes multiplicado por un factor de tiempo (cuánto menos tardes en ganar, mayor será este factor de tiempo).

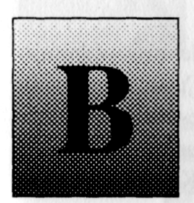


obiko-Sensei

Entra en el edificio situado entre el tatami de entrenamiento libre y el estanque para buscar sabiduría de Tobiko-Sensei. En su interior, tienes tres opciones:

Budokan	Selecciónala cuando estés preparado para participar en el Budokan. Pulsa la barra espaciadora para iniciar el torneo.
Conversación	Si seleccionas esta opción, tu maestro te hablará para que conozcas su sabiduría. Pulsa la barra espaciadora cuando hayas comprendido debidamente su consejo. No importunes al maestro, porque es un hombre de gran paciencia, pero no *eterna*.
Patio Principal	Te permite volver al dojo.

Mueve el símbolo Yin Yang a la derecha e izquierda con el dispositivo de control del jugador 1 o con las teclas de movimiento del cursor y pulsa **Enter**.



udokan

El Budokan se construyó para las Olimpiadas de Tokio de 1.964 para mostrar las tradicionales artes marciales japonesas. Mamoru Yamada, un pionero en el resurgimiento de 1.920 de la arquitectura tradicional japonesa, diseñó su edificio de ocho lados. El techo se eleva hacia el cielo para dar la impresión de un templo budista.

Pulsa la barra espaciadora y verás la pantalla con los datos de tu primer oponente.



Información sobre los oponentes en Budokan

Toda la información de cada oponente, incluyendo su jerarquía y arte marcial, se lista en esta pantalla. Para ver una tabla donde se listen las jerarquías de las artes marciales, lee la sección *Jerarquías en las artes marciales*.

En la parte inferior de la pantalla dispones de dos opciones: Continuar y Salir del Torneo. Mueve el símbolo Yin Yang a la opción que desees y pulsa **Enter**. Selecciona Continuar si deseas seguir en el torneo o Salir del Torneo si quieres volver a la estancia de Tobiko-Sensei. Después selecciona tu arte marcial: Karate, Kendo, Bo, Nunchaku.



Siempre que elijas Salir del Torneo, volverás a la estancia de Tobiko-Sensei y perderás tu posición en el Budokan. Cada vez que vuelvas al Budokan, deberás empezar con el combate 1.

En el torneo, sólo puedes utilizar cualquier arte marcial un máximo de cuatro veces. Debajo de cada arte hay puntos que indican las veces que puedes utilizarla. Para ganar el Budokan, debes utilizar muchas

artes, por lo que deberás planear cuidadosamente la elección de cada arte dependiendo de la que elija tu oponente. No luches contra los cuatro oponentes más fáciles de ganar con tu mejor arte.

Luchar contra los oponentes en el Budokan es similar al kumite, salvo que con frecuencia te ves enfrentado a adversarios que practican artes marciales que no se enseñan en el Dojo Tobiko-Ryu. Incluso aunque practiquen un arte que sí se enseña en tu dojo, recuerda que aprendieron en otro dojo distinto, y que tendrán diferentes estilos de lucha, pudiendo realizar ataques que tú no conoces.

Dispones de tres oportunidades para vencer a cada oponente. Si lo consigues, pasarás al siguiente participante. Si pierdes tres veces frente al mismo oponente, volverás a luchar con el anterior (por ejemplo, si perdiste el combate 5 tres veces, volverás al combate 4). Si te quedas sin armas con las que luchar (recuerda que sólo puedes utilizar cada arma cuatro veces) volverás al Dojo Tobiku-Ryu.

Historia de las artes marciales del dojo Tobiku-Ryu

Karate

Aunque puedas pensar que el karate es un arte japonés, se inició en Okinawa, una isla situada al suroeste de Japón. En Japón, sólo el samurai podía llevar armas. Al samurai no le interesaba luchar sin armas; eso estaba contra su dignidad. Para ellos, luchar significaba luchar con armas. En la Okinawa medieval, sin embargo, a nadie le estaba permitido llevar armas.

Por ello, la defensa propia era muy importante para los habitantes de Okinawa. Adaptándose a sus circunstancias, estudiaron un arte marcial chino llamado kung fu, o boxeo de Shaolin. Los karate-ka (estudiantes de karate) estudiaban en secreto, ya que temían lo que podría ocurrirles si el gobierno los descubriera. Gradualmente, crearon su propia arte marcial, a la que llamaron *te*, que significa “mano”.

Te era un sistema de defensa propia según el cual los estudiantes aprendían a utilizar su propio cuerpo como arma. Pero, como parte de

su arte, también estudiaron cómo utilizar determinadas herramientas de la granja como armas, armas que ellos sabían que los soldados del rey no podrían llevarse ya que eran herramientas de uso cotidiano. Estas armas incluían el *bo*, un palo de madera, el *nunchaku*, una herramienta para trillar el grano, y el *tonfa*, la herramienta utilizada para mover una piedra de molino.

Hasta el siglo XX no se introdujo el te en Japón. En este momento, su nombre se había transformado en *karate*, que significaba "mano vacía". El primer profesor de karate de Japón fue un habitante de Okinawa llamado Gichin Funakoshi, que modificó el te para conseguir los objetivos que él pensaba eran más importantes en el arte. Fundó una escuela a la que llamó Shotokan karate. Otros profesores de Okinawa siguieron la idea de Funakoshi en Japón y en la actualidad hay muchos estilos distintos de karate japonés, todos ellos procedentes de los estilos de Okinawa originales.

Los estudios de karate se inician una vez que has encontrado a tu profesor adecuado y tu *dojo*, o lugar de entrenamiento. Cuando entras en el dojo debes liberar tu mente de todo conocimiento, para que así tus maestros puedan llenarlo con su sabiduría. Empiezas con los fundamentos: largas y exhaustivas horas de dar puñetazos y patadas hasta que tus músculos estén fuertes y flexibles y tus ataques sean definidos y rápidos.

Bajo los pacientes ojos de tu maestro, estudias el *kamae* básico, o posturas: la postura del caballo, la postura de la grulla, la postura del gato. Pronto estarás preparado para iniciar el entrenamiento en *kata*: largos ejercicios parecidos a movimientos de baile en los que te enfrentas a una serie de oponentes imaginarios.

El maestro deberá insistir en que aprendas cada kata exactamente. Cuando esté satisfecho con tus progresos, te permitirá participar en el *kumite*, o entrenamiento con estudiantes más experimentados. Al principio, el entrenamiento es lento y controlado para evitar lesiones. A medida que aumenta tu habilidad, tú y tu compañero podéis entrenar más rápidamente, llegando al final a un punto en el que puedes detener un golpe mortal a una fracción de pulgada de la cabeza de tu compañero.

Kendo

Para el samurai, el arma más importante era su espada. La llevaba a todas partes con él. Era su medio básico de defensa, además del distintivo de su posición en la sociedad, ya que sólo a los samurais se les permitía llevar espadas en el Japón medieval. Hasta tal punto era importante la espada para el samurai que la consideraba algo viviente, imbuida del alma de su creador y de todos los que la habían utilizado. Debido a esto, cada espada tenía un nombre, al igual que las personas.

En la edad media, los herreros japoneses perfeccionaron un laborioso método para crear las mejores espadas jamás fabricadas. Dura, aunque flexible, ligera y afiladísima, la larga espada japonesa, u *odachi*, es admirada por todo el mundo por su belleza y artesanía. De aproximadamente un metro de larga, es curvada y sólo tiene un filo. El puño está envuelto en piel de tiburón o raya y de un cordón de seda. Una guarnición de metal, o *tsuba*, protegía la mano del guerrero cuando luchaba. El samurai llevaba su espada enfundada con el filo hacia arriba y firmemente sujeta en el *obi*, o fajín, alrededor de su cintura. Colocada

en el lado izquierdo del cuerpo, la espada podía desenvainarse rápidamente para su uso instantáneo.

Además de la larga espada odachi, los samurais también llevaban un pequeño espadín llamado *kodachi*. Este espadín tenía un filo de 30 cm. de largo, muy útil cuando el samurai estaba demasiado cerca del enemigo como para maniobrar adecuadamente su larga espada. Algunas escuelas enseñan al guerrero a utilizar ambas espadas a la vez. Este era el estilo de lucha del espadachín más famoso de Japón, Miyamoto Musashi. La espada corta también tenía la infame distinción de ser la espada utilizada para *seppuku*, o el ritual del suicidio. Cuando el jefe militar lo ordenaba o cuando era necesario redimir el propio honor, el samurai introducía la espada en su vientre para liberar su alma. Un sirviente de confianza permanecía de pie preparado para acortar su agonía decapitándole.

Los maestros espadachines de la edad media fundaron escuelas o *ryu*, en las que los estudiantes seguían un método cuidadosamente formalizado de entrenamiento. En el transcurso de la historia japonesa, han existido más de 9.000 distintas ryu marciales, de las que 5.000 enseñaban el uso de la espada. Originalmente, no se permitía realizar competiciones. Esto era debido a que sólo un tipo de lucha era concebible para un samurai: los duelos a muerte. En vez de ello, los estudiantes aprendieron prácticas con compañero largas y preparadas de antemano. Estas prácticas se llamaron *kata*. La kata ha sido la herramienta más importante para aprender los secretos de cualquier arte de combate. También como parte de *kenjutsu*, el estudio de cómo utilizar la espada en el combate, el samurai aprendía cosas de otras armas a las que podía enfrentarse.

Al principio de la creación de estas escuelas, los estudiantes practicaban con espadas “de verdad”. Pero, debido al peligro que esto suponía y a las lesiones producidas al chocar las espadas, una buena parte del entrenamiento se hizo después con espadas de madera, o *bokken*. En los 200 años de paz conocidos como la era Tokugawa, la preocupación por la seguridad aumentó y muchas escuelas empezaron a practicar con espadas simuladas hechas de bambú. Como tenían pocas ocasiones en las que probar su habilidad en combate, los jefes de

algunas escuelas empezaron a permitir la realización de combates, para que así los estudiantes pudieran experimentar el factor decisivo de la batalla sin tener que preocuparse de heridas serias. A medida que pasó el tiempo, el interés por las competiciones creció y las escuelas empezaron a poner más énfasis en ese aspecto del entrenamiento.

Convencidos del valor del entrenamiento espiritual y físico que el kendo podía proporcionar a los jóvenes, el gobierno introdujo esta disciplina como parte de la escuela normal a principios de siglo. Expertos de las más importantes escuelas de kendo se reunieron y formularon reglas para la competición y la formación de la kata que todos los practicantes del kendo debían estudiar. En la competición, los estudiantes utilizaban espadas simuladas, llamadas *shinai*, hechas de cuatro piezas de bambú atadas y cubiertas de cuero, y vestían una armadura que cubría el cuerpo, la cabeza, los hombros, las manos y las muñecas. En la práctica y en la competición, los practicantes del kendo sólo pueden golpear en ocho zonas del cuerpo. El resultado de todas las luchas o *shiai* es decidido por jueces; el primer competidor en conseguir dos golpes limpios gana.

La competición es una parte importante del kendo en la actualidad, pero aún más importante es el núcleo espiritual del arte. Muchos hombres, incluso monjes budistas, han escrito sobre la importancia de la mente en el entrenamiento con la espada. Es esencial entrenar lo bastante duro y el tiempo suficiente como para poder moverse instintivamente, sin pensamiento consciente. Tu mente debe estar limpia de cualquier preocupación sobre la vida o la muerte, la victoria o la derrota. El momento en el que empiezas a preocuparte, te abres a ti mismo al ataque. El entrenamiento de kendo fomenta la intuición, el coraje y la capacidad de decisión. Los primeros maestros de la espada también han enfatizado siempre la necesidad de utilizar la espada para proteger la vida, no para destruirla. El espadachín más capaz es el que puede resolver conflictos sin utilizar su espada, según dicen los maestros. Esto es porque lo más difícil que hay que conseguir es no luchar.

Nunchaku

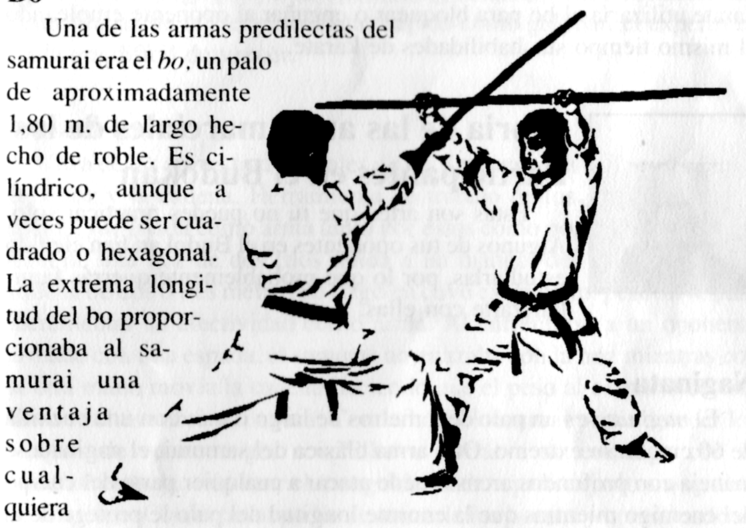
El *nunchaku* es un arma cuyo uso se desarrolló en Okinawa como parte del te, la forma de karate de Okinawa. Inicialmente era una herramienta de agricultura empleada para trillar el grano. Dos palos circulares, hexagonales u octogonales, cada uno de 30 a 45 cm. de longitud, unidos por una cadena o cuerda. En el te de Okinawa, el nunchaku se utiliza en posturas de lucha que son las mismas que los estudiantes emplean cuando están luchando sin armas. Un maestro de te se pasará el nunchaku de mano a mano alrededor de sus brazos y cuerpo para intimidar a su oponente antes de acercarse a él. Cuando se inicia la lucha, el experto en nunchaku puede mover con gran fuerza su arma y propinar golpes flojos sobre el cuerpo de su oponente, incluyendo las costillas, muñecas, cara y rodillas. Mantenido en una mano, las dos mitades del arma pueden lanzarse a la ingle, garganta, cara y estómago. Y los dedos, manos o muñecas del enemigo pueden quedar atrapados entre las dos mitades del arma y cogidos como si de un cascanueces se tratara cuando las dos partes del nunchaku se reúnen. Por supuesto, el maestro de te siempre dispone de otras armas: sus pies, manos, codos y rodillas.

Cuando el te fue introducido en Japón y se convirtió en karate, los tipos de armas se dejaron de utilizar. Gichin Funakoshi, el hombre que hizo la primera demostración de karate en Japón, estaba interesado en un principio en desarrollar los caracteres físicos y mentales de sus alumnos y puso un gran énfasis en el kumite. Como las armas no tenían lugar en esta visión del karate, no enseñó a utilizarlas. Pero en los últimos años, el interés por las armas originales de Okinawa ha resurgido. Esto ha sido debido indudablemente a dos hombres, Teruo Hayashi y Bruce Lee. Hayashi

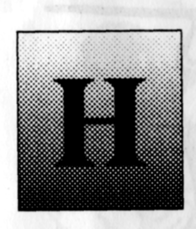
estudió todas las armas tradicionales en profundidad y las incluyó en su sistema, llamado Kenshin-ryu. Gracias a sus esfuerzos, muchas escuelas japonesas han introducido las antiguas armas, incluyendo el nunchaku, en sus programas de entrenamiento. Irónicamente, Hayashi fue también responsable del resurgimiento de las armas en Okinawa, donde, bajo la influencia del estilo deportivo del karate japonés, muchas escuelas no dedicaron más tiempo a su estudio. Pero el hombre que atrajo la atención del mundo hacia el nunchaku fue Bruce Lee. Nadie que haya visto la enorme velocidad y el impecable control con el que manejaba el nunchaku en sus películas de artes marciales puede dudar de la eficaz potencia de esta arma.

Bo

Una de las armas predilectas del samurai era el *bo*, un palo de aproximadamente 1,80 m. de largo hecho de roble. Es cilíndrico, aunque a veces puede ser cuadrado o hexagonal. La extrema longitud del bo proporcionaba al samurai una ventaja sobre cualquiera que llevara una espada, ya que siempre podía mantener al espadachín a distancia. Con el bo podía bloquear la espada, ya que era lo suficientemente duro como para soportar un simple corte de una espada. Manejado con habilidad y fuerza, el bo podía partir o doblar la espada de cualquier enemigo y destrozarle los huesos.



La forma básica de sujetar el bo implica mantener el arma de tal forma que se pueda dividir en tres partes. Cada extremo puede utilizarse para golpear o bloquear sin necesidad de cambiar de posición las manos. El bo también puede manejarse sujetándolo desde los extremos. Unas 300 escuelas de artes marciales tradicionales de Japón incluyen un estudio del bo. Los luchadores de Okinawa también aprendían a manejar el bo en sus escuelas. En Okinawa y en las escuelas actuales de karate moderno donde se estudia el bo, el arma tiene una forma distinta a la del arma tradicional de samurai, terminando sus extremos en punta. El estudiante de karate de Okinawa aprendió a utilizar el bo contra las otras armas con las que estaba familiarizado, esforzándose siempre por mantener a su oponente a distancia para tener ventaja. Si el enemigo consigue acortar las distancias, el experto en karate utilizaría el bo para bloquear o engañar al oponente empleando al mismo tiempo sus habilidades de karate.



istoria de las artes marciales de los Participantes en el Budokan

Estas son artes que tú no puedes practicar solo. Algunos de tus oponentes en el Budokan han elegido estudiarlas, por lo que probablemente querrás familiarizarte con ellas.

Naginata

El *naginata* es un palo de 2 metros de largo o más con una cuchilla de 60 cm. en su extremo. Otra arma clásica del samurai, el naginata se maneja con profundos arcos. Puede atacar a cualquier parte del cuerpo del enemigo mientras que la enorme longitud del palo le protege de la espada del oponente. Cuando los mongoles invadieron Japón en 1.274 y en 1.281, el samurai lo utilizó para introducirlo entre las patas de los caballos de los mongoles, con un efecto mortífero. Los naginata-ka actuales participan en las competiciones utilizando cuchillas de bambú y piezas protectoras similares a las empleadas en el kendo.

Tonfa

El *tonfa*, como el nunchaku, es otra arma tradicional de Okinawa, estudiada originalmente como parte del te. El tonfa es una herramienta de la granja hecha del puño de madera de la piedra de molino utilizada para moler el grano y convertirlo en harina. Fabricado con una madera dura, el tonfa era de unos 40 a 50 cm. de longitud. A unos 12 ó 15 cm. de un extremo, un puño circular protegía del palo. El estudiante de karate practicaban normalmente con dos tonfa, cogidos de forma que el palo quedaba sujeto a lo largo del antebrazo. Utilizando el tonfa como una extensión de los brazos, el estudiante podía bloquear los ataques como si sus brazos estuvieran hechos de madera indestructible en lugar de carne y devolvía los golpes con un efecto devastador. También podía golpear a su oponente girando el tonfa alrededor del puño. Capaz de mover el tonfa tan rápido como golpear, el experto en tonfa era difícil de vencer.

Kusari-gama

Otra de las armas tradicionales de los Samurais era la *Kusari-Gama*, o la hoz y la cadena. Herramienta de trabajo de los granjeros, en su origen, fue usada como arma tanto por éstos como por los samurais. Se trata de una hoz de dos filos unida a un mango, del cual cuelga una cadena de dos o tres metros de largo en cuyo extremo un peso sirve para incrementar su efectividad como arma. Al enfrentarse a un oponente armado con una espada, el samurai amenazaba con la hoz mientras con la otra mano movía la cadena haciendo que el peso al extremo de ésta diera vueltas sobre su cabeza. Con la hoz, el samurai podía detener los ataques de su enemigo, acuchillar o cortar a su enemigo con la afiladísima hoja, o utilizar el mango de madera para dejarlo sin sentido de un golpe. Con el peso, podía destrozarle los huesos y con su cadena, liar al enemigo o su arma, inutilizando su espada.

Shuriken

Un arma que conocía el samurai, pero cuyo uso no aprobaba, era la *shuriken*, o estrella voladora. Creadas con muy diferentes formas,

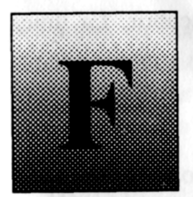
incluyendo como una pequeña espada o punzón, las puntas de las shuriken estaban extremadamente afiladas y frecuentemente se hallaban impregnadas en veneno. La shuriken era una de las armas preferidas de los ninjas, espías y asesinos a sueldo en el Japón feudal. Un ninja podía lanzarlas con mortal precisión a una distancia de más de 10 metros, y siempre llevaba consigo nueve shuriken, pues éste era un número de la suerte. Los ninja estudiaron muchas formas diferentes de lanzar las shuriken, para poder matar rápida y silenciosamente, incluso a veces mientras corrían. Para llegar a tal habilidad, debían practicar diariamente cientos de lanzamientos contra un blanco de madera.

Los samurais no gustaban del uso de este arma porque la consideraban de cobardes, pero puesto que podían tener que enfrentarse a ellas, sí aprobaban su estudio.

Los ninjas eran considerados lo más bajo de la sociedad japonesa, y se especializaron en matar a escondidas: un considerable contraste con el combate abierto y honorable de los samurais. A diferencia de éstos, cuya lealtad no tenía precio, los ninjas se vendían al mejor postor. Los generales y magistrados hallaron en los ninja un vehículo indispensable para las misiones de espionaje y asesinatos.

Yari

Envuelto en la nebulosa de la mitología, se creía que la *yari* era la lanza arrojada al vacío del espacio para recoger las gotas a partir de las cuales se formaron las islas del Japón. En la batalla, la lanza era, como el bo y el naginata, un arma que podía mantener a raya a los enemigos armados con espadas de modo que no pudieran utilizar sus armas de forma efectiva. Concebida originalmente como mera arma arrojadiza, la lanza llegó a adoptar más de 700 formas diferentes. Con las nuevas puntas de lanza y sus hojas múltiples, llegaron nuevas tácticas para acuchillar, enganchar y rasgar.



ilosofía y Espíritu Interior

Para aquellos de vosotros que simplemente habéis visto películas sobre las artes marciales, pero nunca habéis practicado ninguna, puede resultar una sorpresa saber que en Japón las artes marciales se consideran como un sendero espiritual y una forma de entender la vida. Los guerreros japoneses percibieron muy pronto que el entrenamiento en disciplinas marciales ocasionaba cambios favorables en la gente: pasaban a confiar más en sí mismos, a ser más disciplinados y capaces de superar tareas más duras. Asimismo, los guerreros detectaron algunos cambios mentales: una mayor capacidad de concentración, facilidad para ignorar el dolor y las distracciones y una voluntad indomable. Estos eran los inevitables resultados del entrenamiento en las artes marciales, pero no tenían porqué ser forzosamente el objetivo primordial del mismo. Para un buen comportamiento en el campo de batalla se precisaban ciertas características físicas y mentales. Los beneficios que estas características pudieran reportar al guerrero en su vida cotidiana jugaban un papel secundario. Esta es la actitud de los que están interesados en lo que es más efectivo a la hora de la confrontación física y la batalla. Pero durante los largos años de paz en la era Tokugawa, muchos guerreros empezaron a pensar que las artes marciales podían rendir servicio a un propósito más elevado. Se fundaron nuevas escuelas de artes marciales, las cuales se concentraban más en los beneficios mentales y espirituales del entrenamiento marcial que en la efectividad en el combate. El arduo entrenamiento transformaba a los estudiantes en individuos fuertes pero amables, seguros de sí pero humildes, corteses y con un gran autocontrol y conocimiento de sí mismos. Las habilidades marciales adquiridas sólo debían ser empleadas en caso de que fuera absolutamente necesario y nunca en su provecho personal. Estos individuos podrían contribuir a una sociedad más justa y en paz. Estas nuevas escuelas de artes marciales hacían hincapié en que no estudiaban *bujutsu*, o "las técnicas del guerrero", sino *budo:* el sendero del guerrero. En el budo, tras cada obstáculo que superas, más allá de cualquier nueva habilidad que aprendes o descubrimiento que haces

sobre tí mismo, quedan incontables cosas que descubrir. La única manera de llegar hasta ellas es continuar tu camino.

Jerarquías en las artes marciales

Cada escuela tiene su propia jerarquía. En la mayoría de los casos, un aprendiz ciñe un cinturón blanco y según va avanzando su color progresa gradualmente hasta el negro.

Jerarquía Kyu (Mudansha) Discípulos

Nivel	Rango
6	Rokkyu
5	Gokyu
4	Yonkyu
3	Sankyu
2	Nikyu
1	Ikkyu (el discípulo más avanzado)

Jerarquía Dan (Yudansha) Cinturones negros

Nivel	Rango
1	Shodan
2	Nidan
3	Sandan
4	Yondan
5	Godan
6	Rokudan
7	Sichidan
8	Hachidan
9	Kudan
10	Judan (el maestro más avanzado)

Apéndice A: Funciones especiales de carga

Puedes cargar el juego fijando determinadas características previas escribiendo un *argumento* tras el comando de carga, BUDO. El programa detecta automáticamente el mejor modo gráfico para tu ordenador; no se precisa que entres ningún argumento. No obstante, puede haber

ocasiones en que quieras cambiar el modo gráfico. El programa *no detecta* automáticamente el mejor tipo de sonido (excepto para Tandy). Si dispones de una tarjeta AdLib y prefieres escuchar ésta tendrás que indicárselo así a tu ordenado. Estos son los argumentos que puedes utilizar:

HERCULES	Ejecuta el juego en modo Hercules.
CGA	Ejecuta el juego en modo CGA.
EGA	Ejecuta el juego en modo EGA.
VGA	Ejecuta el juego en modo VGA.
MCGA	Ejecuta el juego en modo MCGA.
CMS	Hace sonar la música en la tarjeta CMS (Creative Music Card).
ADLIB	Hace sonar la música en la tarjeta ADLIB.
MT32	Hace sonar la música en la tarjeta Roland MT32.
NOSOUND	Carga el juego sin efectos de sonido.
NOMUSIC	Carga el juego sin música.
QUIET	Carga el juego sin música ni efectos de sonido.

Nota: Puede que en máquinas muy lentas (con microprocesadores 8086 u 8088) no se genere ninguna música para aumentar la velocidad del juego.

JOY1	El jugador 1 utiliza el Joystick nº 1.
JOY2	El jugador 2 utiliza el Joystick nº 2.
NOSHADOWS	Los personajes de Budokan generan sombras si el programa piensa que tu ordenador es lo suficientemente rápido como para mostrarlas. Puedes incrementar la velocidad del juego quitándolas mediante este comando.
SHADOWS	Si no aparecen las sombras y deseas que sí lo hagan, utiliza este comando.

Pongamos por caso que quieres cargar el juego con las siguientes características: modo gráfico EGA, música generada con la tarjeta AdLib (debes tener instalada una tarjeta AdLib) y sin sombras; deberías teclear: **BUDO EGA ADLIB NOSHADOWS** y pulsar **Enter**.

No importa el orden en que pongas los argumentos, pero sí que estén separados entre sí por un espacio.



Distribuido por Drosoft, S.A.
C/ Fco. Remiro, 5 - 28028 Madrid
Telf.: (91) 246 38 02

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039-Madrid